

Helio Henrique Lopes Costa Monte-Alto

Ingeniero de Software

[www.linkedin.com/in/helio-henrique-l-c-monte-al](http://www.linkedin.com/in/helio-henrique-l-c-monte-alto-6b963722/)

[to-6b963722/](https://github.com/helihoh2)

github.com/helihoh2

Palotina-PR, Brasil

heliohenrique3@gmail.com

+55 44 999627670

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Analista de Software (Desarrollador), HSBC Global Technology - Jul/2013 - Jul/2014 -
Curitiba, PR - Brasil

- Trabajé como desarrollador *full-stack*, enfocado en Java, usando una metodología ágil en un equipo globalmente distribuido.
- Trabajé en un proyecto llamado Client Docs, implementando nuevas funcionalidades y corrigiendo defectos en un software de arquitectura multicapas, trabajando tanto en el *back-end* y en el *front-end*.
- Utilizaba la metodología TDD (Desarrollo Dirigido por Pruebas), lo que aumentó mi experiencia desarrollando pruebas unitarias con *JUnit*.
- El desarrollo se hacía principalmente usando Spring Framework e Hibernate en Java, pero también desarrollé a menudo en Javascript / JQuery en el *front-end*, así como usando scripts PL / SQL (Oracle) y procesos *batch* (por lotes) para *Data Fix* y *Data Load* (corrección y carga de datos) en el *back-end*.
- El equipo utilizaba algunas herramientas interesantes, como el RAD (*Rational Application Developer*), el RTC (*Rational Team Concert*), que incluye control de versiones y administración de tareas, control de revisión, administración de *build* e informes. El equipo también utilizaba Maven (administración de dependencias) y Sonar (herramienta de QA para verificación estática de código).
- Participaba en el proceso de implantación (*deployment*) diaria de la aplicación en un servidor *Websphere Application Server*.

Profesor en la Universidade Federal do Paraná - Ago/2014 - presente - Palotina, PR - Brasil

- Actualmente soy profesor de Ciencias de la Computación, enseñando los siguientes cursos y temas: Programación Orientada a Objetos, Análisis y Diseño Orientado a Objetos, Ingeniería de Software, Desarrollo Web (siempre a experimentar con nuevos lenguajes y *frameworks*), Programación Funcional, Bases de Datos (SQL y NoSQL), Algoritmos y Estructuras de Datos, Sistemas Multiagentes y Tecnologías Semánticas.
- Me gustan las sesiones de prácticas (*Hands on*), usando las ideas como la Coding Dojo y la programación en parejas.

OTROS PROYECTOS

DiSEN - Distributed Software Engineering Environment: Ambiente de software basado en Java para la gestión de procesos y proyectos de equipos globales de ingeniería de software. Desarrollé e hice correcciones en algunos módulos durante mis actividades de investigación en la Universidade Estadual de Maringá.

[Twitter-like Server](#): Un servidor similar al Twitter en Java.

[Hinar.io \(Android App\)](#): Una aplicación de hinario para Android a la que contribuye.

[CTA Simulator](#): Un simulador de control de tráfico usando fuertemente el paradigma orientado a objetos en Python.

[Madrugada Robot](#): Una aplicación de robótica educativa que utiliza Arduino, Python y el framework Blockly.

[Athena](#): Un sistema de recomendación de disciplinas para el que contribuye. Utiliza PHP, Java, Prolog y lógica difusa.

[Clients Web Example Project](#) (ver las *branches* en el repositorio): Un proyecto-ejemplo de gestión de clientes y pedidos desarrollado durante la disciplina de Desarrollo para Web que enseñó. Primero fue utilizado PHP y MySQL (pila LAMP), y entonces el proyecto fue refactorizado como una API RESTful y un cliente Web usando la pila MEAN (MongoDB, Express, AngularJS y NodeJS).

[Ling-Blocos](#): Un prototipo de un ambiente similar al Scratch para programación con bloques.

[Tetris](#) y [Tetris Message](#): Un Tetris flexible en Javascript y HTML5, con una variante de Tetris para escribir mensajes.

[Rankeables](#): Proyecto inicial de una red social, continuada por alumnos bajo mi supervisión.

[Lista de Tarefas Simples](#) en Java con Spring MVC para las clases de Desarrollo para Web que enseño.

[Sudoku Solver](#): Un *solver* de Sudoku en Python usando un algoritmo de *backtracking*, desarrollado en las clases de Taller de Programación que enseño.

EDUCACIÓN

2021 - Doctorado en Ingeniería de Computación, Universidade Tecnológica Federal do Paraná (*en curso*)

2014 - Maestría en Ciencias de la Computación, Universidade Estadual de Maringá

2012 - Título de Grado en Ciencias de la Computación, Universidade Estadual de Maringá

HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS

- Lenguajes, *frameworks* y herramientas: Java, Java EE, JSP, JSF, Spring Framework, Python, C ++, PHP, HTML, JavaScript, JQuery, Ajax, AngularJS, APIs RESTful, NodeJS, Scala, Racket / Scheme, Maven, Git, Mercurial , Eclipse, Hibernate, Junit.
- Bases de datos: MySQL, Oracle, MongoDB.
- Facilidad de aprendizaje y perfeccionamiento técnico en lenguajes y tecnologías de programación, debido a un *background* en muchos paradigmas y fundamentos de la Computación.
- Voluntad de siempre desarrollar un código mejor. Una apreciación por código y diseño bien hechos.
- Buenos conocimientos en metodologías ágiles (XP, Scrum), en análisis y diseño orientado a objetos, arquitectura de software, patrones de diseño, programación funcional, código limpio y buenas prácticas de desarrollo.

- Experiencia con inteligencia artificial distribuida (sistemas multiagentes) e investigación en tecnologías semánticas.

LENGUAS

Español - Intermedio / Avanzado

Inglés - Avanzado / Fluido

Francés - Principiante / Intermedio

Portugués - Nativo